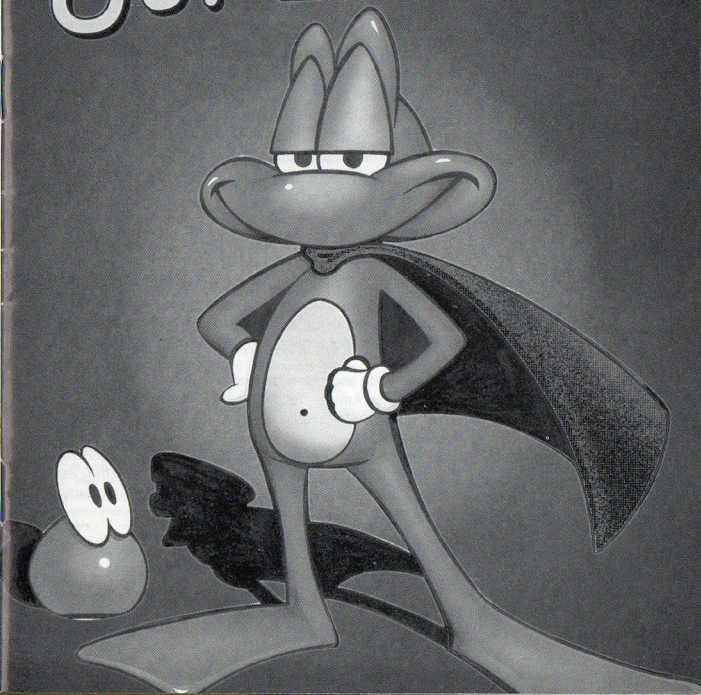


SUPERFROG



SUPERFROG

Programming/Design: Andreas Tadic

Graphics/Design: Rico Holmes

Music and Sound Effects: Allister Brimble

Mapping: Rico Holmes

Additional Mapping and Design: Martyn Brown

Intro Animation/Design: Eric Schwartz

Intro Backdrops: Rico Holmes

Vocal Effects: Chris Brimble, Lynette Brimble & Martyn Brown

PDOS Disk Format: Rob Northen

Playtesting: Lotta, Frazze, Paul, Andy, Chris, Katrina, Craig & Mick.

Project Manager: Martyn Brown

About the Project..

Ever since I can remember, we always wanted to produce a super-playable platform game in the classic style.. much like what we did with Project-X in the shoot-em'up mould. The idea of Superfrog had been around for a considerable time and it was a matter of finishing up other projects before we got around to completing the project.

Now it's finished we believe we have a game and character that is ageless in appeal and will hopefully become a milestone on the Amiga. Technically we have squeezed the machine very hard, so much so that I doubt if more could be done.

The true test of course, is what you, as the player, thinks to the game.. we had excellent feedback during development and I firmly believe that you will look upon Superfrog as an excellent purchase and one that will give you, your friends and your family, many hours of considerable entertainment.

As for the team listed above, we're back on the Alien Breed 2 assignment.. working with a cute green frog who hasn't got a gun has been, shall we say, "different" !!

Martyn Brown, Project Manager, Superfrog.

SUPERFROG ENGLISH

SUPERFROG.. ALMOST A FAIRY TALE

Hi there and a warm welcome to magic land.. former home of the magic Prince and his lovely bride to be. All was peace and harmony until the wicked witch lived up to those fabled danish fairy-tales and predictably turned the poor old Prince into nothing more than a little green frog.. But.. it was only a matter of a few hours beside the river-bank (being Prince's far-less-stately new home) when a strange bottle floated past.. intrigued, he grabbed it and drank from the bottle and the rest is history.. or at least it will be sooner or later.

COMPATIBILITY AND OTHER NOTES

Superfrog has been tested on an extensive variety of AMIGA machines and works on all varieties, from the A500 to the A4000 including the CDTV/1200. Should you experience any difficulties then it is probably the case of corrupt or faulty disks, in any case please refer to the Troubleshooting guide. If you have external drives connected, you may use those during play.

Superfrog is NOT Hard-Drive installable.. the disks that Superfrog are supplied on are not the usual AmigaDOS format and writing to them will most likely result in damage, so ALWAYS keep them write-protected.

RECOMMENDATIONS

Superfrog is controlled from the joystick in port 2, the gameport next to the one where the mouse is usually located. Turn any auto-fire off before play as the game will not function correctly with auto-fire enabled.

Hooking your Amiga's sound output through an amplifier or your HIFI will result in even further enjoyment of the excellent music during the game.

Your Superfrog disks carry on-disk protection and cannot be backed up. So long as you treat them with care and keep them write-protected they will give you trouble-free operation. Keep them away from strong magnetic sources such as the top of TV's/monitors and Speakers.. if your disks do become faulty by spilling coffee or whatever else on them, then please refer to the Returns guide.

LOADING INSTRUCTIONS

Turn your Amiga OFF at the power-supply and wait 10 seconds.. turn it back on again and continue the instructions as laid out below - this ensures your system is clear of all other data.

When the usual insert-disk prompt appears you can insert either the Story-Disk or Game-Disk 1.

Inserting Game-Disk 1 will load the game straight away, missing out the introductory animation.

If, after a short while, nothing has appeared on screen or the insert disk prompt still remains then repeat the instructions once more and consult the Troubleshooting guide for further help and information.

MAIN MENU

When the game has loaded and the Superfrog character is on screen, pressing your button will reveal two selections; Start Game and Options.

GAME OPTIONS

You can move through the variegus selections with the joystick, using fire to toggle the various options. When you are satisfied you can return to the main menu and start the game.

LIVES

Selectable between 1, 3 or 5 [Default is 3]

SKILL LEVEL

Easy or Normal. Easy gives you a slightly slower type of control, more game-time etc. [Default is normal]

SAVE HIGH SCORES

You can save your high scores to a data-disk to keep a permanent record of your achievement. You should NOT use your Superfrog disks for this purpose.

LEVEL CODES

During the game you will be given codes to restart at various levels, these can be typed in here.

SUPERFROG ENGLISH

START GAME

If you have one of the LEVEL-CODES as described earlier, you may jump into the game at a later level, so there's no need to cover old ground (unless you feel that you need the practice or a big score!) otherwise you start at the beginning, in the magic-woods as Superfrog sets off in his quest to vanquish his froggy curse, get back his girl and teach that old witch a lesson or two!

GAME PLAY

The game is divided into worlds, of which there are six major ones, in each world there are a number of levels and you must complete all the levels in order to advance through that world and onto the next.

MONEY MAKES THE WORLD GO AROUND

To complete a level you must collect a certain number of coins, which acts as a toll fee (even in magic-worlds, bills must be paid, appearance fee's met and so on...) - this is shown on the large coin in the bottom right hand corner of the screen. When all the coins have been collected, the exit will be open and you can progress further.

THE TIME ELEMENT & BONUS AWARDS

You will also notice that when you start, a timer begins to count down... this represents the time you have left before your super-powers run out and you turn into a normal frog once more... which in effect means that the game is over. To counter this effect, Superfrog must find and drink bottles of Lucozade to maintain this super-energy... in the first few worlds there is plenty of Lucozade scattered about, but as you progress it becomes increasingly rare and this means that you have to move quicker and be more thoughtful in your approach.

Collecting Fruit gives you points and also counts towards the super bonus award at the conclusion of each of the games levels. You are awarded credits for the amount of time left (increased by collecting more Lucozade), the number of fruit collected and also the number of coins collected (including all the hidden ones). You are then given the chance to change these credits into points, or gamble them on the bonus game. (See bonus game)

SPECIAL ITEMS

You will also find a number of special powers scattered around for your use, these are detailed below;

WINGS

Enables you to fly by quickly pressing your button when in the air, this helps perform greater leaps. You cannot stay airborne forever though and sooner or later you'll drop back down to earth.

DESTRUCTO-SPUD

This little green blob does your dirty work, you can throw him at airborne enemies and knock them to the ground. To fire spud, hold down your joystick button when you are stood still (it will not work in the air). You can also fire Spud upwards and to the side by pressing the relevant direction whilst holding fire down.

INVISIBILITY PILL

This little red pill renders our hero invisible to his enemies for a short term, which obviously has it's advantages.

SPEED PILL

These come in two forms, SPEEDUP (Green) and SLOWDOWN (Red) and are obvious as to what they do. Speed pills are usually placed in a position where speed is either necessary or useful and not in places where going fast would be a hindrance, such as a particularly tricky jumping section.

LUCOZADE

This prolongs your super-energy and also acts to boost your bonus award at the end of each level. The more Lucozade you get, the more time you will have, the better score you will achieve. It pays to find those golden bottles!

RESTART PILL

This red pill with a large "R" on it enables you to re-start at this point should you lose a life. On the early worlds, these pills are pretty frequent, enabling you to get further into the game more quickly.

OTHER ITEMS

Other special items, such as Jewels, Crowns and so on, can be found in particular worlds and levels. These add greatly to your score and are well worth seeking.

You are awarded an extra frog every 200,000 points.

CONTROLLING SUPERFROG

The controls have been made as simple as possible, allowing precision and comfort on the joystick.

Pushing left/right will move the frog left/right. Pushing up will make Superfrog jump, pushing up and keeping the joystick up will make him jump a little higher.

Pressing the fire-button has no effect unless he has collected a special item such as Wings or he is carrying his friend Spud. (See special items).

When in flight you can move Superfrog right/left and manoeuvre him over dangerous obstacles and enemies. If you tap the joystick in the opposite direction, he will drop straight down, allowing you to control where he will land/drop.

You can attack various enemies from the air, such as the snails and blue blobs on world one... this will "splat" them and enables you to clear the world and collect a fruit bonus in the process. Some enemies, the bird and hedgehog in world one for example, cannot be destroyed and it is for you to discover which in other worlds... the best way to find out is to get an invisibility pill and try jumping on the enemies! Airborne enemies such as the bats and wasps can be jumped on or blasted by SPUD.

It's common sense to avoid things like fire, spikes and so on... frogs, even super-ones are generally soft, gooey creatures that do not enjoy such contact.

LEVEL ONE HINTS

To get you started, you should note that level 1 has two hidden sections and that the Blobs, Snails and Wasps can all be squashed by jumping on them.

SUPERFROG ENGLISH

BONUS GAME - FRUIT MACHINE

After the super-award at the end of each level, you are given credits which you can turn into points, or use on the Fruit Machine. In the Fruit Machine you can try and win level codes, extra lives and massive point advances (all numbers shown mean thousands of points). Playing the machine is simple enough and can be done with either the joystick or mouse.

In general, whenever something is lit on the far right, you have won that amount (in thousands) and you can either COLLECT it, or opt to GAMBLE IT, where the outcome could be either of the other two flashing squares above and below it. The HI-LO feature enables you to gamble on the spin of a number (1-10) and progress through the features on the right side.

The jackpot (gained by gambling, through the HI-LO feature or by getting three Lucozade cans) rewards you with points for remaining credits, a hefty score bonus and the code to start at the next level whenever you play again!

GAME OVER

After each contact with an enemy, you lose one unit of energy. When you lose five units of energy, a life is lost.

The game ends when your supply of lives is spent or you run out of super-energy time (which shouldn't happen as there is plenty of Lucozade on each level to enable it to be completed comfortably).

TROUBLE SHOOTING

If you should encounter any problems with your Superfrog disks, please follow the instructions to the letter and check all connections and that you are inserting the correct disks. After that, call our Helpline number for advice on UK 0924 201846 Mon-Fri 10am-4pm. Our staff will only be too happy to help you.

Should you need to return your disks, send the disks ONLY, in a suitable padded bag to the address on the back of the manual/box, marked for the attention of the returns department.

SUPERFROG, UN CONTE DE FEES... OU PRESQUE

Salut et bienvenue au royaume magique, ancien domaine du Prince magique et de sa belle fiancée. L'harmonie et la paix régnaient partout jusqu'au moment où la méchante fée s'en mêla. Digne des plus indignes contes de Perrault, elle transforma le pauvre Prince en une insignifiante grenouille. Heureusement, quelques heures plus tard au bord de la rivière (la nouvelle demeure bien moins grandiose de notre Prince), le Prince aperçut une étrange bouteille portée par le courant... intrigué, il la prit et avala une grande goulée. Le reste est consigné dans les livres d'histoire... ou en tout cas le sera tôt ou tard.

COMPATIBILITE ET NOTES DIVERSES

Superfrog a été testé sur de nombreuses machines AMIGA différentes et marche sur absolument toutes, de la A500 à la A4000 y compris le modèle CDTV/1200.

Si vous avez des problèmes, c'est sans doute qu'un disque est défectueux ou corrompu. Dans tous les cas veuillez vous référer au manuel de résolution des problèmes (Troubleshooting). Si vous avez branché des lecteurs externes vous risquez de les perdre durant le jeu.

Superfrog ne peut pas être installé sur disque dur. Les disques sur lesquels Superfrog est fourni n'ont pas le format AmigaDOS habituel. Si vous essayez de les copier il est très probable qu'ils seront endommagés. Laissez-les TOUJOURS en protection en écriture.

RECOMMANDATIONS

Superfrog est contrôlé par la manette de jeu au branchement 2, le branchement de jeu à côté de celui où la souris est généralement installée. Éteignez les fonctions de tir automatique éventuelles avant de jouer autrement le jeu ne fonctionnera pas correctement.

Si vous branchez la sortie sonore de votre Amiga sur un amplificateur ou sur votre chaîne Hifi, vous apprécierez encore plus l'excellente musique du jeu.

Vos disques Superfrog ont une protection intégrée. Il n'est pas possible d'en faire un back-up. Tant que vous les traitez avec soin et que vous conservez leur protection en écriture, ils fonctionneront sans problème. Ne les approchez jamais de sources magnétiques puissantes comme le dessus d'une télévision, d'un écran informatique ou de haut-parleurs. Si vous endommagez vos disques en y renversant du café ou autre chose, veuillez vous référer au guide Renvois.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Éteignez votre Amiga au secteur et attendez 10 secondes. Rallumez-le et suivez le reste des instructions ci-dessous. Cette procédure fera en sorte que votre système ne comporte aucune autre donnée.

Lorsque le message "insert-disk" habituel apparaît vous pouvez insérer le disque Story ou le disque Game 1.

Si vous insérez le disque Game 1, le jeu sera immédiatement chargé et vous sauterez l'introduction.

Si rien n'apparaît sur l'écran ou si le message "insert disk" est toujours affiché après une ou deux minutes d'attente, suivez à nouveau les instructions et consultez le guide de résolution des problèmes qui vous donnera des conseils et des informations supplémentaires.

MENU PRINCIPAL

Lorsque le jeu est chargé et que le personnage Superfrog apparaît à l'écran, vous ferez apparaître deux sélections en appuyant sur le bouton: Start Game (démarrage du jeu) et Options.

OPTIONS DE JEU

Vous pouvez vous déplacer dans les différentes sélections avec la manette, en utilisant le bouton de tir pour faire basculer les différentes options. Lorsque vous êtes satisfait, vous pouvez revenir au menu principal et démarrer le jeu.

VIES

Vous pouvez choisir 1, 3 ou 5 vies [la valeur par défaut est 3]

NIVEAU DE DIFFICULTE

Facile ou Normal. Facile vous donne un type de contrôle légèrement plus lent, plus de temps de jeu, etc. [la valeur par défaut est Normal]

SAUVEGARDE DES SCORES ELEVES

Vous pouvez sauvegarder vos scores élevés sur un disque données pour avoir une trace permanente de vos résultats. N'utilisez PAS vos disques Superfrog à cette fin.

CODES NIVEAU

Durant le jeu on vous donnera des codes pour redémarrer à différents niveaux. Vous pouvez les taper ici.

DEMARRAGE DU JEU

Si vous avez l'un des CODES NIVEAU décrits ci-dessus, vous pouvez entrer dans le jeu à un niveau plus poussé, ce qui vous évite d'avoir à repartir à zéro (sauf bien sûr si vous voulez vous entraîner ou si vous voulez un gros score!). Si vous n'avez pas de code, vous repartez du début, dans la forêt magique alors que Superfrog entame son périple afin de vaincre la malédiction qui l'a frappé, retrouver sa fiancée et donner à la vieille sorcière une leçon dont elle se souviendra longtemps!

LE JEU

Le jeu est divisé en mondes. Il y a six mondes principaux. Dans chaque monde se trouvent un certain nombre de niveaux par lesquels vous devez passer afin de traverser ce monde et de passer au suivant.

L'ARGENT FAIT TOURNER LE MONDE

Pour terminer un niveau, vous devez rassembler un certain nombre de pièces de monnaie qui vous servent à payer votre péage (même dans les mondes magiques il y a des notes à payer, des honoraires à régler etc.) - le nombre de pièces sera inscrit en bas à droite de l'écran, sur une grosse pièce. Une fois que vous avez rassemblé toutes les pièces, la sortie s'ouvrira et vous pourrez avancer plus loin.

DELAI ET PRIMES

Vous remarquerez également que lorsque vous commencez un minuteur commence un compte à rebours. Ce délai représente le temps qu'il vous reste avant la disparition de vos pouvoirs surnaturels et votre retour à l'état de simple grenouille, ce qui veut dire que le jeu est fini. Pour empêcher cela d'arriver, Superfrog doit trouver et boire des bouteilles de Lucozade qui lui rendent sa super-énergie. Dans les premiers mondes il y a beaucoup de Lucozade un peu partout, mais plus vous avancez plus elle devient rare: vous devez être plus rapide et plus réfléchi.

Vous pouvez obtenir des points en ramassant des fruits. Ces points contribuent à la super-prime que vous recevez à la conclusion de chaque niveau du jeu. Vous recevez un crédit pour le délai restant (augmenté si vous rassemblez plus de Lucozade), le nombre de fruits ramassés et également le nombre de pièces de monnaie trouvées (y compris celles qui sont cachées). On vous donne la chance de changer ce crédit en points, ou de le jouer au jeu des primes (Voir jeu des primes).

OBJETS SPECIAUX

Vous trouverez aussi un certain nombre de pouvoirs spéciaux ici et là. Voyez ci-dessous pour les détails.

AILES

Vous permet de voler en appuyant rapidement sur votre bouton lorsque vous êtes en l'air. Vous pouvez ainsi faire de plus grands bonds. Vous ne pouvez cependant pas rester dans le ciel pour toujours et tôt ou tard vous retombez à terre.

SPUD DESTRUCTIF

Ce petit objet vert fait toute votre sale besogne. Vous pouvez le lancer à des ennemis aériens et les rabattre au sol. Pour lancer spud, maintenez le bouton de la manette enfoncée lorsque vous êtes immobile (il ne marche pas si vous êtes en l'air). Vous pouvez aussi lancer spud vers le haut et sur les côtés en appuyant sur la direction appropriée tout en maintenant le bouton de tir appuyé.

PILULE INVISIBLE

Cette petite pilule rouge rend notre héros invisible à ses ennemis pendant un petit moment. Intéressant, n'est-ce pas?

PILULES VITESSE

Ces pilules ont deux formes différentes: SPEEDUP (verte) et SLOWDOWN (rouge). La première vous permet d'aller plus vite et la seconde de ralentir. Les pilules vitesse sont normalement placées là où la vitesse est nécessaire ou utile, et pas là où aller vite serait un problème, comme une section de saut particulièrement épineuse.

LUCOZADE

Prolonge votre super-énergie et augmente également votre prime à la fin de chaque niveau. Plus vous trouvez de Lucozade, plus vous aurez de temps, et plus votre score sera élevé. Ça vaut la peine de trouver ces bouteilles dorées!

PILULE REDEMARRAGE

Cette pilule rouge avec un gros 'R' dessus vous permet de redémarrer à ce point précis si vous perdez une vie. Dans les premiers mondes, ces pilules sont assez répandues, ce qui vous permet d'avancer dans le jeu plus rapidement.

AUTRES OBJETS

Vous trouverez d'autres objets spéciaux comme des bijoux, couronnes etc. dans des mondes et niveaux particuliers. Ils augmentent considérablement votre score et valent la peine d'être ramassés.

Vous recevez une grenouille supplémentaire tous les 200.000 points.

LE CONTROLE DE SUPERFROG

Les commandes ont été rendues aussi simples que possible pour que l'utilisation de la manette soit précise et confortable.

Le mouvement gauche/droit fera bouger la grenouille à gauche/droite. Si vous poussez vers le haut la grenouille sautera, si vous poussez la manette vers le haut et si vous la maintenez dans cette position elle sautera un peu plus haut.

Le bouton de tir n'a aucun effet tant que vous n'avez pas obtenu d'objet spécial comme les ailes, ou bien si la grenouille porte son ami Spud. (Voir objets spéciaux).

Lorsque vous êtes en vol, vous pouvez faire bouger Superfrog à droite/gauche et lui faire sauter des obstacles dangereux et des ennemis. Si vous faites un petit mouvement dans le sens inverse il retombera immédiatement au sol, ce qui vous permet de contrôler l'endroit où il atterrira/tombera.

Vous pouvez attaquer divers ennemis depuis le ciel, comme les escargots et les taches bleues dans le premier monde. Vous les écraserez et vous pourrez nettoyer le monde et obtenir une prime fruit en même temps. Certains ennemis, comme l'oiseau et le hérisson dans le premier monde par exemple, peuvent être détruits. C'est à vous de découvrir les autres dans les autres mondes. La meilleure façon de savoir est de trouver une pilule invisible et d'essayer de sauter sur les ennemis! Vous pouvez sauter sur les ennemis aériens, comme les chauves-souris et les guêpes, ou les faire détruire par SPUD.

Evidemment, votre bon sens vous conseillera d'éviter des choses comme le feu, les flèches, etc. Les grenouilles (et les Superfrogs ne font pas exception) sont des créatures molles et visqueuses qui n'aiment pas entrer en contact avec des choses comme ça.

TRUCS POUR LE NIVEAU UN

Pour démarrer, notez que le niveau 1 a deux sections cachées et que vous pouvez écraser les taches, les escargots et les guêpes en leur sautant dessus.

JEU DE PRIMES - MACHINE A FRUITS

Après la super-prime à la fin de chaque niveau, on vous donne des crédits que vous pouvez transformer en points ou utiliser sur la machine à fruits. La machine à fruits vous permet d'essayer de gagner des codes de niveau, des vies supplémentaires et d'énormes avances de points (tous les numéros indiqués signifient des milliers de points). L'utilisation de la machine est très simple et vous pouvez jouer avec la manette ou la souris.

En règle générale, dès que quelque chose est allumé à l'extrême droite, vous avez gagné ce montant (en milliers) et vous pouvez soit le COLLECTER soit choisir de le JOUER. Le résultat peut être l'un des deux autres carrés clignotants au dessus ou au dessous. La fonction HI-LO vous permet de jouer sur le jeté d'un chiffre (1-10) et de passer par toutes les fonctions à droite.

Le jackpot (obtenu en jouant, par la fonction HI-LO ou en obtenant trois bouteilles de Lucozade) vous récompense par des points pour les crédits restants, une grosse prime et le code pour démarrer au niveau suivant la prochaine fois que vous jouerez!

FIN DU JEU

Après chaque contact avec un ennemi, vous perdez une unité d'énergie. Quand vous perdez cinq unités d'énergie, vous perdez une vie.

Le jeu est terminé quand votre nombre de vies est épuisé ou si vous n'avez plus de super-énergie (ce qui ne devrait pas arriver car il y a suffisamment de Lucozade à chaque niveau pour vous permettre de le terminer sans problème).

EN CAS DE DIFFICULTÉ

Si vous avez des problèmes avec vos disques Superfrog, veuillez suivre les instructions à la lettre et vérifiez tous les branchements. Vérifiez aussi que vous avez introduit le bon disque. Si le problème persiste, appelez notre téléphone rouge où on vous donnera des conseils avec plaisir. Le numéro est le 19 44 924 201846 et la ligne est ouverte du lundi au vendredi de 10h00 à 16h00.

Si vous devez renvoyer vos disques, envoyez SEULEMENT les disques dans une enveloppe matelassée adéquate à l'adresse indiquée au dos du manuel/de la boîte, à l'attention du 'Returns Department'.

SUPERFROG...FAST EIN MÄRCHEN

Hallo und herzlich willkommen im Märchenland... der früheren Heimat des Zauberprinzen und seiner lieblichen Verlobten. Sie lebten glücklich und zufrieden bis die böse alte Hexe, wie in den berühmten dänischen Märchen und wie schon erwartet, den armen Prinzen in einen kleinen grünen Frosch verwandelte... Aber... er war nur ein paar Stunden am Flußufer (sein neues nicht sehr stattliches zu Hause) und schon trieb eine sonderbare Flasche vorbei... er war fasziniert davon und schnappte die Flasche, trank davon und alles weiter ist schon bekannt... oder es wird bald bekannt sein.

KOMPATIBILITÄT UND ANDERE HINWEISE

Superfrog wurde auf einer großen Reihe verschiedener AMIGA Maschinen getestet und funktioniert auf allen verschiedenen Maschinen, A500 bis zu A4000 einschließlich des CDTV/1200.

Sollten Sie irgendwelche Schwierigkeiten haben, dann liegt dies wahrscheinlich an der Verstümmelung von Daten oder beschädigten Disketten. Sie sollten in jedem Fall die Fehlersuchehinweise zu Rate ziehen. Wenn externe Laufwerke angeschlossen sind, so können Sie diese während des Spiels verwenden.

VORSCHLÄGE

Superfrog wird mit dem Steuerknüppel gesteuert, der an Port 2 angeschlossen ist. Dies ist der Spielport der neben dem Port liegt, an den die Maus meist angeschlossen ist. Schalten Sie jegliche automatische Feuerung ab bevor Sie das Spiel spielen, da das Spiel nicht korrekt funktioniert wenn die automatische Feuerung eingeschaltet ist.

Wenn Sie die Amiga Tonabgabe (output) an einen Verstärker oder Ihre HiFi-Anlage anschließen, dann können Sie die ausgezeichnete Musik besonders genießen. Ihre Superfrog Disketten sind mit einer Datenschutzhülle ausgestattet und können nicht gespeichert werden. Wenn Sie die Disketten vorsichtig behandeln und auf Schreibschutz eingestellt lassen, wird die Funktion der Disketten nicht beeinträchtigt. Sie sollten die Disketten von starken magnetischen Quellen fernhalten, beispielsweise nicht auf Fernsehgeräte, Bildschirme und Lautsprecher legen... sollten Ihre Disketten beschädigt werden, indem Sie z.B. Kaffee oder anderes auf den Disketten verschütten, dann ziehen Sie bitte den Rückgabehinweis zu Rate.

LADENANWEISUNGEN

Schalten Sie Ihren Amiga an der Netzversorgung AUS und warten Sie 10 Sekunden... schalten Sie wieder ein und folgen Sie der Anleitung unten, dies gewährleistet, daß Ihr System keine weiteren Daten enthält.

Wenn die gewöhnliche Bedienungsanweisung 'Diskette einlegen' (insert disk) erscheint, können Sie entweder die Märchendiskette (story disk) oder die Spieldiskette 1 (game disk 1) einlegen.

Einlegen der Spieldiskette lädt das Spiel sofort, ohne den einführenden Zeichentrickfilm.

Sollte nach kurzer Zeit nichts auf dem Bildschirm erscheinen sein oder die Bedienungsanweisung 'Diskette einlegen' (insert disk) ist immer noch auf dem Bildschirm, dann wiederholen Sie den Vorgang noch einmal und Sie sollten auch die Fehlersuchehinweise zu Rate ziehen, um weiter Hilfe und Informationen zu erhalten.

HAUPTMENÜ

Wenn das Spiel geladen ist und der Superfrog erscheint auf Ihrem Bildschirm, dann erscheinen durch Knopfdruck zwei Auswahlen; Spiel starten und Optionen.

SPIELOPTIONEN

Sie können mit Hilfe des Steuerknüppels (joystick) durch die verschiedenen Optionen gleiten und Feuer drücken wenn Sie eine bestimmte Option wählen möchten. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben kehren Sie zum Hauptmenü zurück und starten das Spiel.

LEBEN

Sie können 1, 3 oder 5 wählen.

FÄHIGKEITSGRAD

Leicht (Easy) oder Normal, Leicht hat eine etwas langsamere Steuerung, längere Spielzeit usw.

HOHE PUNKTZAHLN SPEICHERN

Sie können Ihre hohen Punktzahlen auf einer Datendiskette speichern, um einen ständigen Nachweis Ihrer Erfolgsrate zu behalten. Sie dürfen Ihre Superfrog-Disketten NICHT für diese Zweck verwenden.

STUFEN CODE

Während des Spiels werden Ihnen Schlüssel (Codes) angegeben, um das Spiel an verschiedenen Stellen erneut zu starten, diese können hier eingetastet werden.

SUPERFROG DEUTSCH

SPIEL STARTEN

Wenn Sie einen der vorher beschriebenen Stufenschlüssel (codes) haben, können Sie das Spiel auf einer höheren Stufe beginnen. Es ist also unnötig schon gespielte Stufen zu wiederholen (es sei denn, daß Sie üben möchten oder Sie wollen eine hohe Punktzahl erreichen!) andernfalls beginnen Sie am Anfang, im Märchenwald wo Superfrog loszieht, um seinen Froschfisch loszuwerden, seine Verlobte zurückzuholen und der Hexe eine Lektion zu verabreichen.!

SPIELPLAN

Das Spiel ist in verschiedene Welten aufgeteilt, von denen es sechs Hauptwelten gibt. In jeder Welt gibt es mehrere Stufen die Sie erst vervollständigen müssen, um in die nächste Welt zu gelangen.

GELD REGIERT DIE WELT

Um eine Stufe zu vervollständigen müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Münzen sammeln, die als Gebühr verwendet werden (sogar im Märchenland müssen Rechnungen bezahlt werden, Auftrittshonorare beglichen werden usw.) -diese erscheint auf der großen Münze in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. Wenn alle Münzen gesammelt wurden, wird der Ausgang geöffnet und Sie können weiter gehen.

DAS ZEITELEMENT UND ZUSATZPUNKTE

Wenn Sie starten, werden Sie auch einen Zähler bemerken, der abläuft... der Zähler gibt die Zeit an, die Ihnen verbleibt bis Ihre Superkräfte verbraucht sind und Sie sich wieder in einen normalen Frosch verwandeln... dies bedeutet, daß das Spiel zu Ende ist.

Um diesem Effekt entgegenzuwirken muß Superfrog Flaschen mit Lucozade suchen und trinken, um seine Superenergie beizubehalten. Aber je weiter Sie kommen, um so seltener werden diese Flaschen und Sie müssen daher schneller reagieren und sich Ihren Angriff besser überlegen. Wenn Sie Früchte sammeln erhalten Sie extra Punkte, die für die Superzusatzpunktzahl gesammelt werden, die Sie am Ende jeder Spielstufe erhalten. Sie erhalten auch Kreditpunkte für die noch verbleibende Zeit (dies erhöht sich indem Sie mehr Lucozade sammeln) durch die Anzahl der Früchte die Sie gesammelt haben und auch die Anzahl der gesammelten Münzen (einschließlich der versteckten Münzen). Sie haben dann die Möglichkeit diesen Kredit in Punkte umzuwandeln oder mit ihnen im Zusatzspiel zu wetten.

BESONDERE GEGENSTÄNDE

Sie werden eine Anzahl von besonderen Kräften in Ihrer Umgebung finden; diese werden unten beschrieben.

FLÜGEL

Ermöglichen Ihnen schneller zu fliegen, indem Sie Ihren Knopf drücken während Sie schon in der Luft sind, dadurch können Sie größere Sprünge machen. Sie können aber nicht ständig fliegen und irgend wann fallen Sie wieder auf die Erde zurück.

DESTRUCTO-SPUD (Zerstör-Kartoffel)

Dieser kleine grüne Klecks macht Ihre schmutzige Arbeit. Sie können ihn auf fliegende Feinde werfen und sie zur Erde zurück bringen. Um 'Spud' zu feuern, halten Sie den Knopf Ihres Steuerknüppels fest, während Sie stillstehen (es funktioniert nicht wenn Sie in der Luft sind). Sie können 'Spud' auch nach oben oder seitlich feuern, indem Sie den Feuerknopf festhalten und den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung schieben.

INVISIBILITY PILL (UNSICHTBAR MACHENDE TABLETTE)

Diese kleine rote Tablette macht unseren Helden für kurze Zeit für seine Feinde unsichtbar, dies hat offensichtlich seine Vorteile...

SPEED PILL (Geschwindigkeits-tablette)

INDIGKITE ERHÖHEN [grün] und SLOWDOWN (VERLANGSAMEN) [rot] und ihre Funktion ist offensichtlich. Die SPEED PILLS sind normalerweise an Stellen zu finden, wo Geschwindigkeit entweder nötig oder nützlich ist und nicht an Stelle wo Geschwindigkeit nur hindern würde z.B. bei besonders schwierigen Sprüngen.

LUCOZADE

Dies verlängert Ihre Superenergie und hilft auch, um Ihre Superzusatzpunkte zu erhöhen, die Sie am Ende jeder Stufe erhalten. Je mehr Lucozade Sie haben, um so mehr Zeit haben Sie und um so besser wird Ihre erreichte Punktzahl. Es lohnt sich diese goldenen Flaschen zu finden!

RESTART PILL (NEUSTARTPILLEN)

Diese roten Pillen mit dem aufgedruckten großen Buchstaben 'R' ermöglichen Ihnen, erneut an dieser Stelle zu starten falls Sie Ihr Leben verlieren. In den ersten Welten kommen diese Pillen häufig vor, dies ermöglicht Ihnen schnell im Spiel weiter zu kommen.

ANDERE GEGENSTÄNDE

Andere besondere Gegenstände wie zum Beispiel Juwelen, Kronen usw. können in bestimmten Welten und auf bestimmten Stufen gefunden werden. Diese erhöhen Ihre Punktzahl bedeutend und es lohnt sich sie zu finden.

Sie erhalten für jede 200,000 Punkte 1 extra Frosch.

SUPERFROG STEUERN

Die Steuerung wurde so leicht wie nur möglich eingerichtet und erlaubt Präzision und Komfort am Steuerknüppel.

Wenn Sie nach links/rechts drücken bewegt sich der Frosch nach links/rechts. Nach oben drücken läßt den Frosch springen. Wenn Sie nach oben drücken und den Steuerknüppel dort festhalten, springt der Frosch etwas höher.

Druck auf den Feuerknopf hat keine Wirkung, es sei denn er hat einen besonderen Gegenstand z. B. Flügel oder er trägt seinen Freund 'Spud' bei sich. (Siehe besondere Gegenstände)

Während des Fliegens können Sie den Frosch nach links/rechts bewegen, damit er gefährliche Hindernisse oder Feinde umgehen kann. Wenn Sie den Steuerknüppel kurz in die andere Richtung schieben, fällt der Frosch sofort herunter und Sie können steuern wo er landet/fällt.

Sie können verschiedene Feinde aus der Luft angreifen z. B. Schnecken und blaue Kleckse in Welt eins... dies zerquetscht sie und ermöglicht Ihnen die Welt zu räumen und Früchtezusatzpunkte zu erhalten. Manche Feinde z. B. die Vögel und Igel in Welt eins können nicht zerstört werden.

Sie müssen herausfinden welche Feinde in den anderen Welten unzerstörbar sind... dies tun Sie am besten, indem Sie eine Tablette nehmen die Sie unsichtbar macht und dann auf die Feinde springen! Sie können auf fliegende Feinde wie Fledermäuse und Wespen springen oder Sie mit 'Spud' zerstören.

Man braucht nur gesunden Menschenverstand, um Feuer, spitze Gegenstände usw. zu vermeiden, Frösche ja sogar die Superfrösche sind weiche wabbelige Geschöpfe die solchen Kontakt nicht lieben.

HINWEISE FÜR STUFE EINS

Zu Beginn sollten Sie wissen, daß Stufe eins zwei versteckte Abschnitte hat und die Klecks, Schnecken und Wespen können alle zerquetscht werden, indem Sie auf sie springen.

SUPERFROG DEUTSCH

ZUSATZSPIEL - FRÜCHTESPIELAUTOMAT

Nach den Superzusatzpunkten am Ende jeder Stufe erhalten Sie Kreditpunkte, die Sie in Punkte umwandeln können oder Sie benutzen den Spielautomaten. Mit dem Spielautomaten können Sie versuchen Stufenschlüssel, extra Leben und riesige Punktzahlen zu gewinnen (alle erscheinenden Zahlen bedeuten tausende von Punkten) Es ist leicht den Spielautomaten zu bedienen, dies ist mittels des Steuerknüppel oder der Maus möglich.

Im allgemeinen sind aufleuchtenden Angaben rechts ein Zeichen dafür, daß Sie etwas gewonnen haben (der Betrag ist in tausenden angegeben) und Sie können entweder kassieren (COLLECT) oder weiterspielen (GAMBLE) wobei das Ergebnis eins der beiden darüber oder darunter erscheinenden Rechtecke sein könnte. Die Hi-Low (hoch-niedrig) Einrichtung ermöglicht Ihnen auf eine Nummer (1-10) zu wetten und durch die Einrichtungen auf der rechten Seite vorwärts zu kommen.

Der Jackpot (Hauptpreis) (erhältlich durch wetten auf der Hi-Low Einrichtung oder indem Sie drei Lucozadedosen finden) erteilt Ihnen Punkte für die noch übrigen Kredite, eine groß Zusatzpunktzahl und den Schlüssel (code) um die nächste Stufe zu beginnen, wenn Sie wieder spielen!

SPIEL BEENDET

Nach jedem Kontakt mit einem Feind verlieren Sie eine Energieeinheit. Wenn Sie fünf Energieeinheiten verlieren, verlieren Sie ein Leben.

Das Spiel endet wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben oder Sie keine Superenergie mehr haben (was aber nicht geschehen sollte, da sich auf jeder Stufe genügend Lucozade befindet).

FEHLERSUCHE

Bei jeglichen Problemen mit den Superfrog-Disketten folgen Sie bitte den Anweisungen genau und überprüfen Sie alle Anschlüsse und, daß die Diskette korrekt eingelegt wurde. Ansonsten können Sie unseren Beratungsdienst in Großbritannien anrufen ++ (0)924 201846 Montag - Freitag 10 Uhr bis 16.00 Uhr. Unsere Mitarbeiter sind gerne bereit Ihnen zu helfen.

Falls Sie die Disketten zurückschicken müssen, dann schicken Sie NUR die Disketten in einem dick gepolsterten Umschlag, an die Adresse auf der Rückseite des Handbuchs/Verpackung, mit der Aufschrift: For the attention of the returns department.

SUPERFROG ITALIANO

SUPERFROG... UNA STORIA QUASI DA FIABA

Ciao a tutti ed un sincero benvenuto alla terra magica... l'ex regno del Principe magico e della sua graziosissima futura sposa. In questo luogo di pace e armonia tutto sembrava procedere per il meglio sino a quando la malefica strega caratteristica delle fiabe danesi ha, ovviamente, trasformato il povero Principe in niente meno che una piccola rana verde. Ma sono bastate solo alcune ore trascorse lungo la riva del fiume (divenuta la un po' meno regale dimora del Principe), quand'ecco che, trascinata dalla corrente, passò galleggiando una strana bottiglia che colpì l'attenzione del nostro futuro eroe. Egli riuscì a coglierla al volo, ne bevve alcuni sorsi e... il resto è ormai risaputo... o lo scoprirete tra poco.

NOTE SULLA COMPATIBILITÀ E ALTRE INFORMAZIONI

Superfrog è stato provato su una vasta gamma di macchine AMIGA e funziona su tutti i tipi, dall'A500 all'A4000, compresa la CDTV/1200.

Qualora incontraste delle difficoltà nell'avviare il programma, ciò potrebbe probabilmente essere dovuto a dischetti corrotti o guasti, ma in qualsiasi caso, siete pregati di consultare la guida all'individuazione e risoluzione degli errori. Se disponete di drive esterni, li potrete usare per giocare.

Superfrog NON può venire installato nell'hard disk. I dischetti su cui viene fornito Superfrog non hanno il consueto formato AmigaDOS per cui se proverete a scriverci sopra li danneggerete. Vi consigliamo quindi di tenerli SEMPRE protetti dalla scrittura.

CONSIGLI

Superfrog è controllato dal joystick nella porta 2, quella accanto alla porta in cui viene solitamente collegato il mouse. Disattivate qualsiasi pulsante di auto fire prima di iniziare il gioco, altrimenti questo non funzionerà. Il collegamento dell'uscita suono del vostro Amiga ad un amplificatore o Hi-Fi, vi permetterà di ascoltare ancora meglio l'eccellente musica durante il gioco. I dischetti di Superfrog hanno una loro propria protezione per cui non sarà possibile farne una copia di back up. A condizione che li trattiate con cura e li teniate protetti dalla scrittura, funzioneranno senza alcun problema. Custoditeli lontani da forti fonti magnetiche quali la parte superiore di televisori/monitor ed altoparlanti. Se i vostri dischetti si guastano perché rovesciate su di essi un qualsiasi liquido, fate riferimento alla guida alle Restituzioni.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spegnete il vostro Amiga alla presa di corrente ed attendete per circa 10 secondi. Riaccendetelo nuovamente e seguite le istruzioni fornite più oltre - ciò vi assicurerà che il sistema sia "pulito" di qualsiasi altro dato.

Quando sullo schermo apparirà il solito messaggio, inserire lo Story-Disk o il Game-Disk 1.

Se inserite il Game-Disk 1 caricherete immediatamente il gioco, senza visualizzare l'animazione introduttiva.

Se, dopo una breve pausa, sullo schermo non appare nulla o continua a rimanere il messaggio di inserimento del disco, ripetete ancora una volta le istruzioni precedenti e consultate la guida all'individuazione e risoluzione dei problemi per maggiori ragguagli.

MENU PRINCIPALE

Quando il gioco è stato caricato ed il personaggio di Superfrog appare sullo schermo, la pressione del pulsante rivelerà due selezioni: Inizio Gioco (Start Game) ed Opzioni (Options).

OPZIONI DI GIOCO

È possibile spostarsi nelle varie sezioni con il joystick, usando il pulsante Fire per passare da un'opzione all'altra. Una volta ottenuta la selezione desiderata, potrete ritornare al Menu Principale e iniziare il gioco.

VITE

Si può scegliere tra 1, 3 o 5 [Default = 3]

LIVELLO DI ABILITÀ

Facile o Normale. Facile vi offre un controllo leggermente più lento, più tempo per il gioco, ecc. [Default = normale]

SALVA PUNTEGGI ALTI

Potete salvare i punteggi più alti su disco, in modo da avere una registrazione permanente dei vostri successi. NON usate i dischetti di Superfrog per questa operazione.

CODICI DI LIVELLO

Durante il gioco, vi verranno assegnati dei codici che vi permetteranno di ricominciare a vari livelli, e che potrete digitare in questo campo.

INIZIO GIOCO

Se avete uno dei CODICI DI LIVELLO descritti in precedenza, potrete giocare direttamente iniziando da un determinato livello, per cui non dovrete ripetere quelli già terminati (a meno che non vogliate esercitarvi o vogliate raggiungere un punteggio alto!). Altrimenti, inizierete sempre dall'inizio, nei boschi magici, dove Superfrog cercherà di far svanire l'incantesimo di cui è stato vittima, riprendendosi la sua beneamata e insegnare alla vecchia strega una o... due lezioni!

IL GIOCO

Il gioco si svolge in vari mondi, di cui sei principali. Ciascun mondo è composto da vari livelli, che dovrete completare per passare al mondo successivo.

È IL DENARO A FAR GIRARE IL MONDO

Per completare un livello, dovrete raccogliere un determinato numero di monete, che fungono da gettoni di pedaggio (anche nei mondi magici, la gente deve pagare le bollette, sapete?). che appariranno nell'angolo inferiore destro dello schermo. Una volta raccolte tutte le monete, l'uscita si aprirà e potrete proseguire oltre.

L'ELEMENTO DEL TEMPO ED I BONUS

Noterete inoltre che quando iniziate a giocare, un cronometro inizia il conto alla rovescia, a indicare il tempo rimastovi a disposizione prima che i vostri poteri straordinari si esauriscano e vi trasformiate ancora una volta in una comune rana... il che in effetti, significa la fine del gioco. Per bilanciare quest'effetto, Superfrog deve trovare e bere alcune bottiglie di Lucozade, per poter mantenere le sue energie sovrumane. Nei primi mondi, numerose sono le bottiglie di Lucozade sparse un po' ovunque, ma progredendo nei livelli superiori, esse diverranno sempre più rare, il che significa che dovrete spostarvi più rapidamente ed in modo più scaltro.

La raccolta dei Frutti vi assegna dei punti validi per l'attribuzione del super bonus, che riceverete alla fine di ciascun livello di gioco. Inoltre riceverete dei premi per il tempo rimasto (aumentato se raccogliete le bottiglie di Lucozade), il numero di frutti raccolti e di monete (tra cui tutte quelle nascoste). Vi viene quindi data la possibilità di cambiare questi crediti in punti o scommetterli, nella speranza di vincere il gioco bonus. (Vedi gioco bonus).

SUPERFROG ITALIANO

OGGETTI SPECIALI

Troverete inoltre vari poteri speciali, che potrete usare per raggiungere il vostro obiettivo. Ne segue una descrizione.

ALI

Vi permettono di volare. Se premete rapidamente il pulsante quando vi trovate in aria, potrete fare dei grossi balzi. Non potrete comunque rimanere sempre in aria, per cui prima o poi ricadrete a terra.

SPADA DISTRUTTIVA

Questa piccola arma verde fa proprio al caso vostro, in quanto la potete lanciare contro i nemici librati in aria per abatterli al suolo. Per lanciare la spada, tenete premuto il pulsante del joystick quando siete fermi (non funziona in aria). Potete inoltre dirigere la spada verso l'alto e lateralmente premendo il relativo tasto direzionale mentre premete il pulsante Fire.

PILLOLA DELL'INVISIBILITÀ

Questa piccola pillola rossa rende invisibile il nostro eroe agli occhi nemici, per un breve periodo di tempo il che ha, ovviamente, i suoi vantaggi.

PILLOLA DI VELOCITÀ

Ve ne sono di due tipi: ACCELERA (SPEEDUP), di colore verde e RALLENTA (SLOWDOWN), di colore rosso. Le pillole di velocità si trovano solitamente in un luogo in cui la velocità è necessaria o utile, e non nei posti in cui l'andare velocemente sarebbe un ostacolo, ad esempio una sezione di salto particolarmente difficile.

LUCOZADE

Prolunga la vostra energia sovrumana e serve per aumentare il vostro bonus, assegnato alla fine di ogni livello. Quante più bottiglie di Lucozade recupererete, tanto più tempo avrete a disposizione, e tanto migliore sarà il vostro risultato. Verrete davvero ricompensati se riuscirete a trovare queste bottiglie dorate!

PILLOLA DI RE-INIZIO

Questa pillola rossa, che porta una grande "R" su di essa, vi permette di ricominciare qualora perdesse una vita. Nei primi mondi, queste pillole sono piuttosto frequenti, in quanto vi permettono di passare più rapidamente ai livelli successivi del gioco.

SUPERFROG ITALIANO

ALTRI OGGETTI

Altri oggetti speciali, quali gioielli, corone ecc., si possono trovare in mondi e livelli particolari. Essi aggiungono molti punti al vostro punteggio e vale proprio la pena cercarli!

Ogni 200.000 punti vi verrà assegnata una rana extra.

CONTROLLARE SUPERFROG

I controlli sono stati semplificati al massimo, permettendovi comunque di usare il joystick con precisione e comodità.

Spingendo il joystick a sinistra/destra, sposterete in tali direzioni la rana. Spostando il joystick verso l'alto, Superfrog salterà, mentre se lo manterrete in alto, il salto sarà leggermente più alto.

Non serve a nulla premere il pulsante Fire se Superfrog non ha raccolto un oggetto speciale, come le Ali, o non trasporta la sua amica Spada. (Vedi Oggetti speciali).

Quando si trova in aria, potrete spostare Superfrog a destra/sinistra e farle superare vari ostacoli e nemici pericolosi. Se picchiate il joystick nella direzione opposta, il vostro eroe cadrà immediatamente al suolo, permettendovi di controllare il punto in cui atterrerà/cadrà.

Dall'alto, potrete attaccare vari nemici come le lumache e le macchie blu del primo mondo... cioè le "appiattirà" e vi permetterà di liberare il mondo e raccogliere lungo il cammino un bonus di frutta. Alcuni nemici, ad esempio l'uccello e il porcospino del primo mondo, non possono essere distrutti, per cui spetta a voi scoprire quali di essi potranno essere annullati in altri mondi... il miglior modo di scoprirlo è prendere una pillola dell'invisibilità e cercare di saltare sui nemici. Potrai saltare sopra ai nemici volanti come i pipistrelli e le bestie, oppure distruggerli con la SPADA.

È buon senso evitare oggetti quali il fuoco, arpioni e così via... Le rane, anche quelle super-potenti, sono generalmente delle creature morbide e appiccicose, che non amano questo tipo di contatto.

SUGGERIMENTI PER IL PRIMO LIVELLO

Per iniziare, dovrete notare che il primo livello presenta due sezioni nascoste e che Macchie, Lumache e Vespe possono venire tutte schiacciate saltandoci sopra.

GIOCO BONUS - FRUIT MACHINE

Dopo aver ottenuto il super-premio alla fine di ciascun livello, vi verranno dati dei crediti che potrete scambiare per punti o usare nella Fruit Machine. Potrete provare a giocare e cercare di vincere codici di livello, vite extra e punteggi da favola (tutti i numeri indicati sono in migliaia di punti). È facile giocare alla Fruit Machine, sia con il joystick che con il mouse.

In generale, ogniquale volta si accenda una luce sulla destra dello schermo, vi sarete aggiudicati quel punteggio (in migliaia). Lo potrete RACCOLGERE oppure SCOMMETTERCI SOPRA. Il risultato sarà l'accendersi di uno dei due quadrati lampeggianti sopra o sotto di esso. La funzione HI-LO vi permette di scommettere sull'estrazione di un numero (1-10) e di continuare con quelli successivi.

Il monte premi (ottenuto scommettendo con la funzione HI-LO o ottenendo tre latine di Lucozade) vi attribuirà dei punti per i crediti rimanenti, un bonus piuttosto consistente, ed il codice per iniziare dal livello successivo ogni volta che vorrete giocare!

FINE DEL GIOCO

Dopo ogni contatto con un nemico, perdetevi una unità di energia. Dopo la perdita di cinque unità di energia, perderete una vita.

Il gioco termina quando avete usato tutte le vite a vostra disposizione o non avete più tempo di super-energia (il che non dovrebbe accadere, in quanto in ogni livello ci sono bottiglie di Lucozade in grande quantità per permettervi di terminarlo senza nessun problema).

INDIVIDUAZIONE E SOLUZIONE DEI PROBLEMI

Qualora incontraste dei problemi con i dischetti di Superfrog, seguite le istruzioni alla lettera, verificate tutti i collegamenti e di aver inserito i dischi corretti. Dopo aver fatto ciò, potete contattare la nostra Helpline nel Regno Unito, allo 0924 201846, Lun-Ven dalle 10.00 alle 16.00. Il nostro personale sarà lieto di potervi essere d'aiuto.

Qualora doveste restituire i vostri dischetti, inviate UNICAMENTE i dischi, in una busta imbottita, all'indirizzo indicato sul retro del manuale/confezione, scrivendo: "For the attention of the Returns Department".

TEAM 17 SOFTOGRAPHY

When you purchase a Team 17 product, you can be assured of it's all-round qualities. It will have excellent graphics, amazing sound, fine playability and it will push the Amiga as far as it can go.

Team 17 would like to thank everyone who has bought and enjoyed our products. Please remember that piracy is theft and duplicating (stealing) this game puts the development of others like it on the Amiga, in serious jeopardy, we thank you for your support in not doing so.

This game, all it's associated code, graphics and sound-effects are the exclusive copyright of Team 17 Software Ltd. All rights reserved.

SOFTOGRAPHY ...

FULL CONTACT (Released July 1991)

Budget priced beat-em up sporting superb action and evocative sound and music. Available for all Amigas. (Now works on A500 Plus/A600) £9.99 rrp

ALIEN BREED (Released October 1991)

Team 17's debut full-price game and the one that launched the true 1meg arcade games as we know it! Stunning graphics, sound and action that gained a huge army of fans. Received huge critical acclaim and made Team 17 a force to be reckoned with! Now no longer available as it has been replaced by Alien Breed Special Edition.

PROJECT-X (Released March 1992)

As if Alien Breed wasn't enough to drop Amiga owners jaws, along came Project-X. Better graphics and sound just hadn't been seen or heard in an Amiga arcade game. Project-X is a classic style shoot-em up that blows the competition clean out of the water. If you only buy a shoot-em up once make sure it's this one. £25.99 rrp (4 Disks).

ASSASSIN (Released October 1992)

Team 17's attempt at the platform-action genre yielded this sprawling, super-playable romp. Featuring over 1,500 screens of fast'n'smooth scrolling screens, lots of diverse enemies and quite the most remarkable control method ever devised, Assassin is another thoroughbred stallion from the Team 17 stable. £25.99 rrp.

ALIEN BREED SPECIAL (Released November 1992)

This special version of this hugely popular game has re-written budget game history, breaking all sales records and knocking thousands of players for six with it's superb gameplay, atmosphere and tremendous challenge. The same, stunning high quality graphics and sound are there along with a dozen new levels and many refinements and enhancements over the original. At this price, you can not afford to miss it! Only £10.99 rrp.

Latest Releases ...

BODY BLOWS

We will pay you the courtesy of making your own minds up about it, but we trust that the Amiga beat-em up scene will never be the same again, at least until the next Body Blows installment arrives! £26.99 rrp.

SUPERFROG

Meet Superfrog and his friends in this stunning cutesy platform game. Fabulous cartoon quality graphics and sound from the team behind Alien Breed and Project-X. 25 huge levels and two sub games provide a massive challenge. All the Team 17 hallmarks are there and it's so polished you can cook chicken off it. £26.99 rrp includes amazing cartoon intro by the famous Eric Schwartz!

Watch out for ..

OVERDRIVE (Super playable auto action)
ALIEN BREED II (The terror continues).



Marwood House, Garden Street, Wakefield, WF1 1DX